

# GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN

## INFANTIL

2016/2017

### PROYECTO EDUCATIVO APRENDEMOS CON NUESTROS ABUELOS:

Como mejorar la calidad de la relación  
intergeneracional

### EDUCATION PROJECT WE LEARN WITH OUR GRANDPARENTS:

How to improve the quality of the intergenerational  
relationship

Autor: Ana Portilla Malfaz

Director: Jose Antonio Labra Pérez

Fecha

VºBº DIRECTOR

VºBº AUTOR

## Contenido

RESUMEN .....	1
ABSTRACT .....	1
INTRODUCCIÓN .....	2
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	3
-Programa intergeneracional.....	3
-Relación intergeneracional.....	4
-Primera infancia.....	7
-Tercera edad.....	8
-Trabajo cooperativo.....	9
-Proyectos de trabajo.....	10
-Aprendizaje significativo.....	11
-Constructivismo.....	12
-Nuevas tecnologías.....	12
DESARROLLO DEL PROYECTO .....	13
JUSTIFICACIÓN DE LA INNOVACIÓN .....	13
OBJETIVOS.....	16
MATERIALES Y RECURSOS .....	20
-Recursos humanos: .....	20
-Recursos económicos: .....	20
-Instalaciones: .....	20
-Material fungible y no fungible:.....	20
ACTIVIDADES .....	21
Actividad 1. Presentación del proyecto .....	21
Actividad 2. Reuniones de los abuelos.....	22
Actividad 3. Presentación de la televisión.....	22
Actividad 4. Visionado película .....	23
Actividad 5. Música.....	23
Actividad 6. Juegos .....	24
Actividad 7. Juegos .....	25
Actividad 8. Android.....	25
Actividad 9. Salida Didáctica a Cabárceno .....	26
Actividad 10. Seguridad en la red. ....	26
Actividad 11. Grabación de videos. ....	27

Actividad 12. Montaje del vídeo.....	27
Actividad 13. Visionado del video y evaluación del proyecto. Despedida .....	27
EVALUACIÓN .....	28
CONCLUSIONES .....	29
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	31
ANEXOS .....	34

## RESUMEN

Este proyecto de innovación educativa trata sobre cómo mejorar la calidad de las relaciones existentes entre dos generaciones que difieren entre sí, por lo general, en conocimiento, valores, motivaciones y gustos. Estos dos grupos son los niños (en la etapa de educación infantil) y los abuelos. Se ha podido observar que hoy en día un porcentaje alto de abuelos son los encargados del cuidado de sus nietos. Por ello la elección de estos dos grupos como implicados directos en este trabajo.

La metodología empleada para la realización de este proyecto es constructivista y se lleva a cabo mediante actividades de trabajo cooperativo. Además, está basado en dos modelos de innovación, el de modelo cultural interpretativo y el modelo de mejora de la escuela.

Finalmente, la evaluación que se realiza es sumativa y está basada en los cuatro niveles de Kirckpatrick.

**Palabras clave:** Relaciones intergeneracionales, proyecto, constructivista, modelo cultural interpretativo, modelo de mejora de la escuela.

## ABSTRACT

This educational innovation project is about how to improve the quality of the relationships between two generations which differ, in general, in knowledge, values, motivations and tastes. These two groups are children (at the stage of early childhood education) and grandparents. It has been observed that a high percentage of grandparents today are responsible for the care of their grandchildren. That is why the choice of these two direct how involved groups in this work. The methodology used for the realization of this project is constructivist and is carried out through cooperative work. In addition, it is based on two models of innovation, the interpretive cultural model and the model of school improvement. Finally, the evaluation that is performed is summative and is based on four levels of Kirckpatrick.

**Key words:** Intergenerational relations, project, constructivist, cultural interpretive model, school improvement.

## INTRODUCCIÓN

Este proyecto de innovación surge de la necesidad detectada en mejorar la calidad de las relaciones existentes entre los abuelos y sus nietos. Se considera que las relaciones no son de calidad por el hecho de que muchas veces los abuelos no saben cómo actuar con sus nietos y en este proyecto se va a intentar solventar dicha problemática. Se ha podido observar que hoy en día muchos abuelos son los encargados de ir a llevar y recoger a sus nietos al colegio y que son además ellos los que más tiempo pasan a su lado dentro del contexto familiar. Esta situación se produce porque hoy en día la mujer está en el mercado laboral y porque no sólo existen familias de padre y madre, sino que las hay monoparentales, de personas de ambos sexos y niños que desgraciadamente se han quedado huérfanos. Por ello el proyecto que aquí se propone es el de mejorar la calidad de dichas relaciones, enseñando tanto a abuelos como a niños, de una manera lúdica, cuáles son los gustos de cada uno, cuáles son sus intereses y cómo tienen que relacionarse para que el tiempo que pasen juntos sea provechoso tanto desde el ámbito educativo como en el ámbito del ocio.

Cabe destacar que es un proyecto necesario y beneficioso para todos, pues tanto niños como abuelos aprenden. La innovación más importante que se pretende introducir en el centro es el de que los abuelos aprendan a manejar las nuevas tecnologías para que así, comprendan un poco mejor a los niños el tiempo en el que vivimos.

Aunque este proyecto está planteado para un colegio específico, es fácilmente adaptable a otro contexto diferente, pues las relaciones intergeneracionales se dan en todos los contextos existentes.

Cabe decir que, aunque la relación intergeneracional que se busca mejorar es la de abuelos y nietos, también se mejorará el resto (padres e hijos, hermanos, etc.), pues uno de los beneficios de este tipo de programas intergeneracionales es la mejora del carácter y el hecho de que las personas son más felices. Este estado de ánimo contribuye a un menor número de conflictos, logrando así que las relaciones entre las personas fluyan con mayor naturalidad y que sean de mejor calidad.

Destacar además que este proyecto se basa en el constructivismo en el que cada niño/ niña y abuelos según una realidad conocida van a crear su propio conocimiento en basa a los razonamientos que ellos mismos vayan creando. No se pretende en ningún caso aleccionar a unos conocimientos dados, sino que lo que se pretende es que sean ellos mismos quienes reflexionen y aprendan a su ritmo.

El trabajo que se muestra a continuación tiene una duración de un cuatrimestre, aunque, como ya se ha comentado anteriormente es un proyecto susceptible de cambios si se desea aplicar de otra forma o en un contexto educativo diferente.

Finalmente destacar que, para la elaboración de este trabajo, se ha utilizado el modelo ADDIE, puesto que es el modelo tipo para el diseño de proyectos de innovación que más se adecuaba a el mismo.

A continuación, se podrá ir viendo poco a poco, mediante la lectura de la revisión teórica realizada para este trabajo, los puntos que se han considerado más importantes destacar, desde los métodos de trabajo hasta la fundamentación teórica del porqué se considera importante este trabajo.

## FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Para poder entender este proyecto de innovación lo primero que se tiene que tener claro es qué se entiende por ***programa intergeneracional***. Existen diferentes acepciones de este término que poco a poco se irá viendo a continuación.

Desde el punto de vista de Ventura-Merkel y Lidoff (1983) son aquellas actividades o programas diseñados para aumentar la cooperación entre los individuos implicados en el mismo, al mismo tiempo que incrementan la interacción y el intercambio entre personas que difieren en edad. Este tipo de actividades o programas ayudan a que se compartan las diferentes habilidades, experiencias y comportamientos que se producen en cada grupo de individuos, ya sean mayores o jóvenes.

Por otro lado, según Hatton-Yeo y Ohsako (2001) los programas intergeneracionales son aquellos que logran un beneficio tanto individual como

social ya que se produce un intercambio continuo de recursos y aprendizajes entre dos grupos de diferentes generaciones, una más vieja y otra más joven. Además, este intercambio suele estar determinado por las circunstancias.

Por último y no menos importante destacar las ideas que ponen de manifiesto Gerstel y Gallagher (2001) que nos dicen que los programas o actividades intergeneracionales son aquellos que aumentan la interacción, la cooperación y el intercambio entre las personas de diferentes generaciones. Dichas generaciones son solidarias compartiendo entre sí sus saberes y recursos llegando así a crear un beneficio tanto para los individuos como a la sociedad. Con este tipo de programas se pretende crear una sociedad para todas las edades en la que las personas individualmente, las familias y las comunidades puedan disfrutar de ella y sin duda beneficiarse de la riqueza que se les ofrece.

Otro concepto que hay que tener también claro es el de **relación intergeneracional**, refiriéndose ésta según Villar (2007) a la interacción existente entre personas propias de diferentes generaciones como, por ejemplo, la relación existente entre nietos y abuelos. Este autor además hace una pequeña diferencia entre el término intergeneracional y multigeneracional, suscribiendo que el término “intergeneracional” hace referencia a la participación de personas de dos o más generaciones en actividades que les hagan ver y pensar en las diferentes perspectivas que cada una tiene de las situaciones. Implica una cooperación y una interacción que va aumentando para así alcanzar un objetivo común. Esto provoca que haya una influencia mutua entre las diferentes generaciones dando lugar así a un posible cambio que siempre será para mejor. Por el contrario, el término “multigeneracional” lo describe como un término mucho más amplio, aunque también relacionado con la misma idea. Implica la colaboración en actividades de miembros de diferentes generaciones sin significar por ello que haya una influencia o interacción entre ellas.

Una vez aclarados los conceptos fundamentales para la elaboración de este proyecto se quiere aclarar el porqué del surgimiento de los programas intergeneracionales. Según Newman y Sánchez (2007) estos programas surgen a finales de los años sesenta, momento en el que se toma conciencia de que hay una separación geográfica entre los miembros más jóvenes y más mayores de

las familias, dando esto lugar a una pérdida de relación entre ellos, teniendo como consecuencia el aislamiento de las personas mayores y concepciones erróneas sobre ellos por parte de los jóvenes y viceversa. Hoy en día los programas intergeneracionales tratan de revitalizar las comunidades haciendo así posible una reconexión entre las diferentes generaciones.

Los programas intergeneracionales benefician a todos. Según Butts y Chana (2007), este tipo de programas crean vínculos significativos entre las personas de diferentes edades, proporcionando así a los más mayores un medio por el cuál poder transmitir la cultura y los valores a las generaciones más jóvenes y mejorando a su vez la percepción que tienen los mayores sobre sí mismos. Los más jóvenes encuentran el beneficio ganando conocimiento y aprecio por las personas mayores, disminuyendo el temor por la vejez y mejorando también la relación con personas de diferentes grupos de edad que pueden proporcionarles ayuda, guía, consejo, sabiduría, apoyo y amistad.

Queriendo dejar claro los beneficios que proporcionan las actividades o programas de intercambio intergeneracional, se ha elaborado una pequeña tabla (ver tabla 1) destacando aquellos que se han considerado como más importantes para el proyecto que se va a presentar posteriormente. Los datos destacados han sido recopilados de MacCallum *et al* (2006).

*Tabla 1*

<b>Para las personas mayores</b>	<b>Para niños y jóvenes</b>	<b>Para la comunidad</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Mejor humor, más vitalidad.</li> <li>-Mejora del autoconcepto y la autoestima.</li> <li>-Oportunidades de aprender y enseñar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Aprender y construir.</li> <li>-Mejora de resultados escolares además de aprender a respetar.</li> <li>-Mayor autoestima y mejora del autoconcepto.</li> <li>-Reciben mejores apoyos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Crear historia en común.</li> <li>-Sociedad más inclusiva. Rotura de barreras y estereotipos.</li> <li>-Reconstrucción de redes sociales.</li> </ul>



-Reintegración en la familia y en la comunidad. Nuevas amistades.	-Disfrutan y son más felices.	-Aumento de la cohesión social.  -Mayores oportunidades para todos.
--	-------------------------------	---

Como el presente proyecto se va a desarrollar con la implicación de abuelos y nietos, se ve importante destacar que, para la mayoría de los abuelos, la interacción que tienen con los nietos es una fuente importantísima de satisfacción y sobre todo de afecto. Además, esta relación entre nietos-abuelos, suele generar resultados positivos en todo el núcleo familiar. Según Bengtson (1985) el abuelo, dentro del núcleo familiar, puede desempeñar cuatro roles diferentes:

- Puede ser un estabilizador, es decir, la persona que tiene una presencia constante brindando así seguridad en los peores momentos. Los abuelos son las personas que dan unión entre la familia, tíos, primos, hermanos, etc.

- Puede desempeñar la función de guardián de la familia, sobre todo en los momentos de crisis (divorcios, conflictos, malas situaciones económica, etc.).

- Puede desempeñar el rol de árbitro y mediador entre los padres y sus hijos, minimizando de este modo las tensiones intergeneracionales existentes.

- Puede desempeñar el rol de historiador de la familia, enseñándoles la relación entre su pasado y su presente, haciendo posible el entendimiento de la evolución de la familia.

Hoy en día muchos abuelos se ven en la obligación de ejercer de sustitutos de los padres. Se ven en esta situación por diferentes razones, entre ellas el bajo nivel económico de las familias, la falta de los progenitores ya sea por el fallecimiento de los mismos, por la ausencia de uno de ellos debido a un divorcio, por la privación de libertad de éstos, o por la falta de capacidad de los padres para ejercer como tal.

Según el documento de los programas intergeneracionales publicado por la Fundación “la Caixa” (2007) existen diferentes programas como Brookdale Foundation Group, Grandparents Support Groups o Grandparents as Parents Program que se dedican a proporcionar a estos abuelos formación y apoyo para poder educar a sus nietos de la mejor forma posible.

Según Garate y González (2002) los programas y proyectos intergeneracionales permiten a las personas de más edad continuar siendo protagonistas de su vida pasada y de su presente, ya que transmitir el legado histórico y cultural de que han sido protagonistas, les ayuda a no quedarse abandonados pudiendo así aportar a la sociedad su sabiduría y su experiencia para posteriormente reflexionar sobre ella. Del mismo modo estos dos autores hacen referencia a que los beneficiarios de estos programas no son únicamente las personas mayores, pues la comunidad y las personas jóvenes también obtienen sus beneficios.

Según Albuerne y Juanco (2002) para que este tipo de proyectos funcionen hay que tener una perspectiva de intercambio, acogiendo como conceptos importantes la interdependencia, la interacción y la solidaridad, siendo además este último concepto el más importante de ellos ya que es el corazón que hace marchar toda intervención o programa intergeneracional. Cada generación satisface ciertas demandas y necesidades de las otras generaciones, produciéndose así una mutua interdependencia. A consecuencia de lo anteriormente comentado se producen interacciones sociales que dan lugar a intercambios, aportando y recibiendo cada generación algo de la otra. Es aquí cuando hace acto de presencia la solidaridad que afecta a todos los procesos, tanto individuales como de bienestar social y calidad de vida, siendo estos por ejemplo la mejora de la autoestima y la seguridad, así como el hecho de promover el conocimiento, la comprensión y las relaciones entre las diferentes generaciones.

Llegados a este punto y teniendo en cuenta que este proyecto educativo está dedicado a la primera infancia y a las personas de la tercera edad se quiere dar a conocer qué se entiende por estos términos. Según Jaramillo (2007) Se entiende por **primera infancia** el periodo de la vida, de crecimiento y desarrollo que comprende desde el momento en que comienza la gestación hasta más o

menos los 7 años y que está caracterizada por la rapidez de los cambios que se producen. Se considera una etapa decisiva en el desarrollo, pues de ella va a depender la evolución que va a tener el niño en las diferentes dimensiones, siendo éstas la motora, el lenguaje, la cognitiva y la socio afectiva, entre otras. El otro término al que se quiere hacer referencia es qué se entiende por **tercera edad**, que según la Real Academia Española es el periodo avanzado de vida de las personas en el que normalmente disminuye la vida laboral activa. Según Brigeiro (2005) esta es una etapa en la que las personas tienen que lograr abrir su mente a las cosas nuevas, a las nuevas experiencias, a nuevas formas de relacionarse. Deben conseguir rescatar proyectos inacabados de su juventud e incluso involucrarse en alguno nuevo. En esta etapa además deben involucrarse en aprender nuevas habilidades. Esta etapa no tiene por qué ser de decadencia y declinación, muy al contrario, es la mejor etapa para la autorrealización pues ya se cuenta con la mayor ventaja posible, la experiencia de vida acumulada. Aunque muchas veces se toma a la tercera edad como una manera de representación de la vejez (personas sin valía y personas que no saben) este estereotipo tiene que quedar atrás y resurgir sobre sus cenizas como la idea que realmente es, es decir, una etapa de la vida en la que las personas mayores son capaces tanto de enseñar como de aprender.

Se considera oportuno desarrollar este proyecto con el protagonismo estas dos generaciones ya que se ha podido constatar que en los últimos años la sociedad ha experimentado una serie de cambios como, por ejemplo, la aparición de nuevos modelos de familia o la incorporación de las mujeres al mundo laboral. Estos cambios combinados con unos limitados servicios formales de cuidado de los niños, han dado como consecuencia que una gran cantidad de abuelos se vean involucrados en la crianza y educación de los más pequeños. Estos abuelos a su vez se convierten en la figura más importante para toda la familia ya que, en muchos casos, se convierten en el sostén emocional y económico de las mismas (Megías & Ballesteros, 2011).

La encuesta de Salud, Envejecimiento y Jubilación en Europa (SHARE) constata que un 22'07 % de los abuelos cuida de sus nietos y aunque en comparación con la media europea no es una cifra muy alta, los abuelos españoles pasan una

media de horas con sus nietos que es casi del doble que la media en el resto de Europa (Badenes & López, 2009).

Martínez (2010) nos aclara que las relaciones intergeneracionales entre los abuelos y sus nietos son completamente diferentes a las establecidas entre padres e hijos. Las relaciones entre abuelos y nietos se caracterizan habitualmente por una permisividad que no tiene cabida en ninguna otra relación con la familia, además la diferencia de edad permite que se creen lazos de relación mucho más libres favoreciendo así la relación existente entre ellos. Muchas veces, sin embargo, existen controversias sobre todo cuando los abuelos son los encargados del cuidado de sus nietos, ya que el modelo de crianza puede diferir del modelo de crianza que los padres de los niños desean (los abuelos suelen ser más permisivos que los padres) y porque la sociedad y la cultura cambia constantemente, siendo los intereses de los niños muy diferentes a los intereses que tenían los abuelos cuando eran jóvenes.

La relación entre abuelos y nietos es mutuamente beneficiosa ya que los pequeños aprenden de los mayores y los mayores aprenden de los pequeños. Además, las intensas relaciones afectivas según Gomila (2011) se crean a base de compartir tiempo, actividades e intereses, pero sobre todo se refuerzan con los intercambios de ayuda, de servicios y de bienes materiales, siendo estos intercambios bidireccionales (de los más pequeños a los abuelos y de los abuelos a los más pequeños).

Otro punto importante que cabe destacar en este trabajo es la metodología de trabajo empleada que es el **trabajo cooperativo**. Según García y González (2007) el aprendizaje cooperativo hace referencia a un nuevo método de organizar los procesos cognitivos. Con ello se trata de solventar determinadas carencias que se generan en la aplicación exclusiva de métodos tradicionales de trabajo grupal, como el interés por el resultado más que en el rendimiento, responsabilidades de grupo, más que individual, grupos homogéneos en vez de heterogéneos, un liderazgo único en vez de compartido, etc.

Según Johnson y Johnson (1985, 1989) a través de los métodos y técnicas de aprendizaje cooperativo se pretende conseguir la interdependencia positiva, la

interacción cara a cara, la existencia de la responsabilidad individual, desarrollar habilidades sociales y finalmente el procesamiento grupal autónomo.

En este trabajo se pretende además mostrar lo que es un proyecto educativo. Según García (2013) los **proyectos de trabajo** son una manera diferente de entender la enseñanza y el aprendizaje. En ellos se supera los límites metodológicos y pasa a centrarse en los intereses de los más pequeños, haciéndoles de este modo protagonistas de su propia educación.

Según esta misma autora, el origen de los proyectos de trabajo se sitúa primeramente en Dewey, y más tarde en Kilpatrick, quien dio a conocer los mismos como una propuesta que favorece la solidaridad, la iniciativa personal, la interacción y el buen uso de la libertad responsable, dándose de este modo un compromiso real por parte de todos los implicados.

Hoy en día existen infinidad de propuestas conceptuales sobre qué son los proyectos de trabajo (en este caso en el ámbito educativo) que se podrían utilizar. No obstante, la más interesante es aquella que nos ofrece Parra (2010) que lo define como un conjunto de tareas o un plan de trabajo que los alumnos empiezan de manera voluntaria para así resolver un problema que se hayan encontrado en la vida real y en el que por supuesto están interesados. Este mismo autor además destaca que los proyectos de trabajo son concedidos para unos alumnos determinados y para un lugar específico.

Este tipo de metodología permite lo siguiente:

- Que haya un acercamiento a la identidad de los alumnos favoreciendo de este modo la construcción de la subjetividad.
- Replantear la organización del currículum por materias, de la temporalización de las actividades y del espacio escolar.
- Tener en cuenta aquello que ocurre fuera del contexto escolar.
- Replantear la función docente. En estos proyectos el docente no actúa como mero transmisor de conocimientos, sino que actúa como facilitador de la información, ayudando de este modo a los participantes del proyecto a problematizar su relación con el conocimiento y a ser este a su vez un aprendiz. Hernández (1992).

Según García (2013), los proyectos de trabajo tienen sus bases en los siguientes principios pedagógicos (ver tabla 2):

*Tabla 2*

<b>PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS</b>	Principio de globalización
	Principio de aprendizaje significativo
	Principio de actividad
	Principio de interacción con el medio
	Principio de juego
	Principio de interés
	Principio de creatividad expresiva
	Principio de inclusión
	Principio de investigación

La finalidad de trabajar por proyectos es el que los niños aprendan de una forma globalizada y que esté basada principalmente en sus propios intereses. El tipo de aprendizaje que se adquiere mediante la utilización de este método de trabajo es un aprendizaje significativo, en el que los niños aprenden de una manera reflexiva y crítica.

Partiendo de un enfoque globalizador, los pequeños no se limitan a acumular la información y los contenidos que reciben, sino que relacionan todo con todo, los nuevos saberes con los conocimientos que ya poseen previamente. Por ello, en cada proyecto cobra un papel importante el hecho de que se tengan en cuenta qué cuestiones saben ya los alumnos de los temas que se desarrollen, para poco a poco ir ampliando las informaciones y que así ellos puedan lograr hacer las conexiones pertinentes.

El **aprendizaje significativo** es el principio en el que se encuentra fundamentada la educación actual. Se trata de aprender y relacionar los nuevos conocimientos con los ya existentes en el alumno, dando una explicación válida sobre por qué se aprende una cuestión en concreto u otra, haciendo del menor

el núcleo principal de forma activa para que el proceso de enseñanza-aprendizaje se lleve a cabo de una manera significativa. Es decir, a la hora de elaborar un nuevo proyecto se debe emplear la metodología adecuada que permita desarrollar de la mejor forma posible este principio.

Se desea destacar además que este proyecto educativo está basado en la teoría del conocimiento y aprendizaje que se desarrolla en el **constructivismo**, que según Gómez y Coll (1994) se basa en el hecho de que el conocimiento no es el resultado de reformular una copia de la realidad que se conoce, sino un proceso en continuo cambio, a través del cuál los conocimientos se interpretan una y otra vez para así llegar a alcanzar cada vez modelos explicativos más complejos que expliquen la realidad. La realidad es conocida finalmente por los modelos que se construyen nuevos, siendo estos en cualquier caso expuestos a cambios y mejoras en el transcurso del tiempo.

Para finalizar cabe decir que este trabajo está basado principalmente en el uso y manejo, por parte de mayores y pequeños de las **nuevas tecnologías**.

Según Sánchez Martínez, Kaplan y Bradley (2015) existen multitud de interpretaciones respecto a las maneras o modos en los que los avances tecnológicos pueden tener una influencia tanto positiva como negativa sobre las personas, ya sean mayores o jóvenes. Se ha podido constatar que en los contextos familiares la habilidad de los jóvenes para manejar o usar los medios electrónicos y para la participación entre iguales en las redes sociales pueden tener una influencia que divida las relaciones familiares, mientras que en otras ocasiones son capaces de eliminar barreras y dar oportunidades nuevas.

Existen ya muchos programas intergeneracionales orientados a que los más jóvenes enseñen a personas mayores las nuevas tecnologías, uno de ellos es el llevado a cabo por ejemplo por los anteriores autores. Éstos a su vez enseñan a los más jóvenes la historia, la cultura y los valores que muchas veces se dejan un poco abandonadas.

Aunque muchas veces se piensa que las personas mayores no son nada hábiles en las nuevas tecnologías, ha habido programas como el anteriormente comentado en los que los mayores al finalizar dicho programa eran mucho más capaces que algunos jóvenes de desempeñar las tareas asignadas.

En el mismo estudio realizado por los autores anteriormente mencionados se puede ver que, un elemento muy importante para que haya una conexión entre generaciones, es el de que ambas partes sepan manejarse con las nuevas tecnologías pues hoy en día los nativos digitales muchas veces no saben conectar con personas que no conocen nada sobre nuevas tecnologías.

Para finalizar con este apartado se quiere hacer un pequeño resumen sobre aquello que se considera de mayor importancia para entender este proyecto educativo. Es un proyecto de innovación en el que la utilización de las nuevas tecnologías adquiere un papel muy importante. Se ha diseñado para mejorar la calidad de las relaciones intergeneracionales, más específicamente entre los abuelos y sus nietos.

La metodología empleada para la realización de este proyecto es constructivista y se lleva a cabo mediante actividades de trabajo cooperativo. Además, está basado en dos modelos de innovación, el modelo cultural interpretativo y el modelo de mejora de la escuela.

Finalmente, la evaluación que se realiza es sumativa y está basada en los cuatro niveles de Kirckpatrick.

## **DESARROLLO DEL PROYECTO**

### **JUSTIFICACIÓN DE LA INNOVACIÓN**

Este proyecto de innovación se centra en mejorar la calidad de las relaciones entre los abuelos y sus nietos mediante el conocimiento de sus gustos, la transmisión de cultura y valores y la incorporación de las nuevas tecnologías en sus vidas.

Para llevar a cabo esta innovación se necesita la colaboración de la primera infancia y de personas mayores o de la tercera edad, es decir, de los abuelos.

Muchos abuelos tienen problemas para entender a sus nietos, esto es debido a que la sociedad ha cambiado muchísimo en poco tiempo. Según Prensky (2001) los niños de hoy en día son considerados nativos digitales, desde que nacen están rodeados y pueden hacer uso de ordenadores, videojuegos, tablets, reproductores de música, videocámaras, televisores y reproductores multimedia,



así como teléfonos móviles y todos los demás juguetes y herramientas de la era digital. Hay que entender y hacer entender a los abuelos que todos estos elementos y muchos más como internet, la mensajería instantánea y los teléfonos móviles son parte integrante de la vida de los niños. Hay por ello que mostrar a los abuelos cuales son los beneficios de las nuevas tecnologías que muchas veces para ellos son desconocidas y enseñarles a manejarse mínimamente con ellas para que así puedan disfrutar del aprendizaje junto a sus nietos y haya un mejor entendimiento entre las dos generaciones. También hay que enseñarles que, aunque sus nietos están creciendo en la era digital, los niños son curiosos y les gusta también aprender y jugar a aquellos juegos que se jugaban antiguamente y que hoy en día se han dejado un poco abandonados.

Somos conscientes, y más a día de hoy, del quizás excesivo uso de la televisión en los hogares españoles. También lo somos acerca de la constante influencia que ésta tiene en los más pequeños de estos hogares. Según un estudio transversal llevado a cabo para conocer los hábitos televisivos de los niños de Cantabria recogido en “Anales de Pediatría” y realizado por Sanz, Figueroa, García y Casanueva en el año 2001, los resultados nos dicen que los niños de entre dos y cinco años ven, aproximadamente, nueve horas semanales de televisión, mientras que los de edades comprendidas entre seis y nueve años pueden pasar, como media, unas doce horas semanales. El estudio también afirma que un 19% de los hogares encuestados cuentan con tres o más televisores y, de éstos, en el 10% de los casos, uno de estos televisores se encuentra en la habitación de los pequeños de la casa. Casi un tercio de los niños encuestados realizan este visionado sin compañía de un adulto, por lo que la influencia que puede tener en ellos la programación es muy alta. No obstante, su consumo no tiene por qué resultar nada negativo, sino todo lo contrario si se hace correctamente, por ello otra parte importante de este proyecto de innovación es mostrar tanto a mayores como a pequeños cuál es el uso que se debe dar a la televisión.

El presente proyecto de innovación ha sido diseñado para el colegio “María Auxiliadora”, siendo este un colegio concertado de carácter religioso. El centro educativo se encuentra situado en la calle General Dávila 73, Santander.

La gran mayoría de los alumnos que asisten al centro escolar viven en Santander, aunque la tendencia en los últimos años ha sido que cada vez con más frecuencia asistan al centro escolar niños que viven en el extrarradio de la ciudad.

Todos los años el colegio realiza encuestas a las familias, como resultado de dichas encuestas, se constata que la mayoría de padres y madres de los alumnos que asisten al centro han realizado estudios universitarios, destacando a su vez que una cuarta parte de los mismos han realizado estudios de Formación Profesional. El nivel socio-económico de las familias es medio- medio alto, aunque en los últimos años debido a la crisis económica se ha podido notar un descenso de dicho nivel.

Este Centro Educativo consta de:

- Infantil de 2 años (1 aula no concertada)
- Educación Infantil (9 aulas concertadas)
- Educación Primaria (18 aulas concertadas)
- E.S.O (12 aulas concertadas)
- Bachillerato (Ciencias, CC. Sociales) (3 aulas no concertadas)
- Formación Profesional: Formación Profesional Básica (Fabricación y montaje), Ciclos Formativos: GM /"Mecanizado", Instalaciones Eléctricas y automáticas). GS (Sistemas de Telecomunicación e Informáticos)
- Formación ocupacional y continua.

El diseño de este Proyecto de innovación se ha centrado en el ciclo de Educación Infantil, más concretamente en las aulas de cinco años, ya que se considera que estas aulas son las idóneas para dicho proyecto.

Este centro educativo considera a los padres como primeros y principales educadores de los niños, por lo que desde la escuela se les hace copartícipes de la labor educativa que se lleva a cabo con sus hijos. Además, las tutoras de infantil tienen contacto diario con las familias de los alumnos, facilitando de este modo la comunicación y permitiendo así conocer los problemas que hayan podido surgir en el día a día de los más pequeños. Después de una observación de varios meses se ha podido constatar que, en una gran mayoría de casos, no son los padres los que mantienen esta comunicación activa con las tutoras, sino que son los abuelos de los niños quienes, por causas laborales de los progenitores, se hacen cargo de llevar y recoger a los niños de la escuela. De

aquí la justificación de que este proyecto esté destinado a los niños y sus abuelos.

Otro motivo por el que se ha realizado este proyecto para los abuelos es porque el centro tiene en cuenta la formación para padres en educación responsable y TIC's dejando de lado a esas personas que, en muchos casos, están con los niños y necesitan más formación que los padres.

Los docentes de este centro además cuentan con una formación continua en TIC's, formación que se considera de gran importancia para poder llevar a cabo este proyecto.

Cabe destacar que el centro educativo cuenta con una pizarra digital por clase y una Tablet por cada nivel educativo, es decir, cuenta con 4 tablets para toda la etapa de educación infantil, las cuales van a poder ser utilizadas para llevar a cabo este proyecto.

Finalmente decir que este proyecto, aunque ha sido elaborado para un centro educativo específico, puede ser fácilmente adaptado a otros centros educativos con características similares o para aquellos que con modificaciones más sustanciales deseen su implementación.

## OBJETIVOS

En base a la información aportada anteriormente sobre las relaciones intergeneracionales y el buen uso de las TIC's el presente proyecto de innovación tiene como propósito mejorar la calidad de las relaciones existentes entre los niños y los abuelos.

A partir del propósito mencionado, se plantean los siguientes objetivos generales:

- Conocer los gustos y apetencias que tienen los niños
- Conocer los gustos y apetencias de los abuelos
- Adquirir un pensamiento crítico en base a la buena utilización de las TIC's

Para poder lograr los objetivos generales planteados, se llevarán a cabo una serie de objetivos específicos:

- Conocer la evolución de las tecnologías
- Descubrir que les gusta ver, escuchar y a qué les gusta jugar a los niños.
- Descubrir que les gusta ver, escuchar y a qué les gusta jugar a los abuelos.
- Formar tanto a abuelos como a niños en TIC's
- Desarrollar actitudes de respeto, solidaridad, empatía, responsabilidad, generosidad y colaboración.

## ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

En base a los modelos de innovación existente, este proyecto se va a centrar únicamente en dos de ellos. La decisión de basarse en estos dos modelos se ha tomado puesto que son los que mejor se adaptan a dicho proyecto de innovación. Los dos modelos en los que se va a basar son, por un lado, el modelo cultural interpretativo y, por otro lado, el modelo de mejora de la escuela.

En primer lugar, se ha decidido utilizar el modelo cultural interpretativo puesto que, según Medina y Sáez (2016) se basa en asumir los modelos culturales y las formas de interacción entre todos y cada uno de los implicados, requiere una preparación del profesorado para dar una respuesta acorde al objetivo del proyecto de innovación y promueve las relaciones sociales en la institución.

Y, en segundo lugar, el modelo de mejora de la escuela puesto que, según los autores anteriormente mencionados, también se basa en la participación activa y coordinada de la comunidad escolar, y requiere una planificación para la mejora, apostando por una elevada implicación de todos los miembros de la comunidad educativa y estableciendo la apertura del centro a la sociedad.

Asimismo, en el presente trabajo se verá reflejada la teoría del conectivismo, la cual consiste en conectar conjuntos de información especializada, obtenida de diversas fuentes. Además, se basa en la creencia de que las informaciones sufren modificaciones constantes, de ahí la importancia de que las informaciones se obtengan de diferentes fuentes. Otro punto a destacar, es el hecho de que “todos aprendemos de todos”, es decir, llevar a cabo un conocimiento

compartido, enriqueciéndose cada uno de las aportaciones de todos. (Siemens, 2004).

Cabe destacar que, la metodología empleada para las actividades que se llevarán a cabo, se centrará en el trabajo cooperativo, ya que se entiende este como la asociación entre personas que buscan una ayuda mutua para poder realizar ciertas actividades conjuntas, de manera que se construya un aprendizaje compartido.

Se utiliza una estructura cooperativa de incentivo, trabajo y motivaciones, creándose así una interdependencia positiva en las interacciones de los implicados. Esta interdependencia, también se ve reflejada tanto en la evaluación individual, como en el uso de las habilidades interpersonales que se ponen en funcionamiento a la hora de trabajar en pequeños grupos.

Durante todo el proyecto, los niños, abuelos y docentes tendrán a su disposición Tablets para sacar fotos, que luego serán utilizadas para montar un video de final de proyecto.

Para poder llevar a cabo este proyecto lo primero que se tiene que hacer es tomar contacto con el centro educativo para ver si están de acuerdo con el mismo.

Una vez aceptada la propuesta será necesario conocer las impresiones y opiniones de toda la comunidad educativa acerca del proyecto. Dichas opiniones se recogerán mediante un cuestionario que se hará llegar tanto a las familias como a los diferentes componentes del centro educativo, con el fin de incorporar algunos aspectos relevantes para ellos respecto a la innovación (Anexo I).

Previamente a la elaboración del calendario de actividades propuestas, se ha establecido contacto con el Grupo de Delitos Telemáticos de la Unidad Central Operativa de la Guardia Civil para pedir su colaboración, la cual ha sido confirmada.

Para la puesta en marcha de la propuesta será necesario, además de presentarla y darla a conocer en el centro, una formación para los docentes de la etapa de educación infantil (no únicamente para los docentes del aula de cinco años, ya

que, este mismo proyecto se intentará implantar en el resto de aulas de infantil en años posteriores), en la cual se les instruirá sobre todo en la utilización de las nuevas tecnologías. La ventaja que obtenemos de este centro es que los integrantes del mismo ya tienen en su programación una formación continua en TIC's por los que la formación que se necesitara dar es más que nada la de cómo enseñar a otros el manejo de las mismas.

Esta iniciativa pretende además de los objetivos antes citados, crear un clima favorable, para así fomentar las relaciones interpersonales entre los diferentes agentes participantes del proyecto, viéndose así favorecido el mismo. Del mismo modo, se establecerá también, una interacción y cooperación entre ellos, que dará lugar al enriquecimiento de la puesta en práctica.

Durante el proyecto se realizarán 5 reuniones (Ver tabla 3), de las cuales las dos primeras, se desarrollarán con el objetivo de formar a los docentes en las actividades que se pretenden llevar a cabo. Las dos reuniones siguientes, se repartirán a lo largo de la duración del proyecto con el objetivo de realizar un seguimiento sobre la propuesta planteada y poder así mejorar aquellos aspectos que no evolucionan de la manera deseada. Y, por último, se realizará otra reunión al final del año para llevar a cabo la evaluación del proyecto. Las fechas propuestas son orientativas, siempre puede haber una modificación de calendario. Además de las reuniones preestablecidas, si fuese necesario en el transcurso del proyecto, se podrán convocar reuniones extraordinarias.

*Tabla 3*

<b>DÍA</b>	<b>REUNIÓN</b>
18 de septiembre de 2017	Formación
25 de septiembre de 2017	Formación
27 de octubre de 2018	Seguimiento
27 de noviembre de 2018	Seguimiento
18 de diciembre de 2018	Evaluación final

El proyecto en sí tendrá una duración de un cuatrimestre, y las actividades se distribuirán de forma que todas las semanas se realizará al menos una de ellas

(Anexo II). Además, casi todas las actividades están planteadas para que cada clase se reúna un día a la semana diferente, por cuestiones de la utilización del material.

## MATERIALES Y RECURSOS

### -Recursos humanos:

El centro escolar cuenta con la propia plantilla docente del centro y con los niños que asisten al mismo. Sería necesario conseguir la colaboración de las familias, ya que necesitamos cinco abuelos por cada clase de cinco años que puedan asistir a las actividades al menos una vez a la semana. Será necesario, además, contar con la colaboración del Grupo de Delitos Telemáticos de la Unidad Central Operativa de la Guardia Civil, pues una de las actividades consiste en una charla de seguridad en la red. Para ello ya se ha realizado una petición al mismo que ha sido gratamente aceptada.

### -Recursos económicos:

Los recursos económicos que necesitamos son aquellos que se van a derivar de la salida didáctica que se va a realizar durante el proyecto. Para conseguir estos recursos, se pedirá a las familias que desembolsen el dinero necesario para la misma.

### -Instalaciones:

El centro educativo cuenta con un aula por cada clase de cinco años, un patio amplio a disposición del ciclo de Educación Infantil y un salón de actos el cual será cedido para llevar a cabo una de las actividades bajo previa petición al grupo directivo.

### -Material fungible y no fungible:

Como en todos los centros educativos se cuenta con el mobiliario (mesas, sillas, etc.) y se cuenta también con material escolar a disposición de los usuarios del centro (pinturas, folios, celo, pegamento, etc.).

Este centro en particular posee una pizarra digital en cada aula, una Tablet por cada nivel educativo y una cámara de fotos también por aula.

Para poder llevar a cabo este proyecto además del material previamente citado, será necesario conseguir cuatro tablets más, las cuales serán prestadas por los otros niveles educativos del centro escolar. Se necesitarán también juegos, que se conseguirán pidiendo la colaboración de las familias así como también se les pedirán dispositivos móviles para la salida didáctica y finalmente será necesaria una videoconsola, la cual será prestada por el Club Atalaya (club perteneciente al centro escolar).

## ACTIVIDADES

A continuación, se hace una breve descripción de las actividades. Se reflejan los aspectos que se consideran importantes como por ejemplo cómo se van a llevar a cabo.

Si se desea conocer más datos tendrán que remitirse al anexo III donde se explican aspectos más detallados como los objetivos y las competencias.

### Actividad 1. Presentación del proyecto

Esta primera actividad es en la que se conocerán todos los implicados en el proyecto, más en concreto los abuelos, los maestros y los niños. Ya se sabe que muchos de los abuelos que van a colaborar en este proyecto conocen a los niños, pues sus nietos llevan compartiendo, en casi todos los casos, la vida escolar con sus compañeros desde que tienen tres años e incluso algunos desde los dos años.

Para esta actividad se estima una duración de dos horas, en la que tanto los niños como los abuelos tendrán la oportunidad de hablar, jugar, etc. para así conocerse mejor. La duración, aunque se estima que sea de dos horas podrá ser flexible ya que no se sabe concretamente qué es lo que van a hablar entre ellos ni la duración de dichas intervenciones.

En esta actividad la maestra también expondrá qué es lo que se pretende con el proyecto y preguntará a los implicados las expectativas que tienen sobre el mismo.

El lugar escogido para esta actividad es el aula de referencia de cada grupo-clase pues se considera que es un lugar conocido para los niños y en el que se van a sentir más a gusto y con más libertad para expresarse.



Finalmente, antes de acabar con la actividad se formarán los grupos de trabajo. Estos grupos estarán formados por cinco miembros cada uno y serán elegidos al azar (un abuelo y cuatro niños en cada grupo).

### Actividad 2. Reuniones de los abuelos

Esta actividad está dirigida específicamente para los abuelos participantes en el proyecto. Los abuelos serán los encargados de explicar a los niños sus gustos, sus intereses, así como aquellas cosas que hacían cuando eran jóvenes. Para ello se reunirá a los abuelos durante tres tardes, repartidas según las necesidades del proyecto. Se reunirán a los abuelos de los tres grupos, es decir se reúnen quince personas más las maestras de cinco años. Entre todos tendrán que ser capaces de elaborar un Power Point que les sirva de soporte visual de aquello que van a contar a los niños.

Con esta actividad se pretende que todos los grupos aprendan más o menos lo mismo, pues ya se sabe que luego en cada clase surgirán preguntas y cuestiones diferentes. Se pretende además que los abuelos puedan mantener una relación diferente a la habitual, pudiendo incluso generarse relaciones de amistad y no únicamente de cordialidad.

El tiempo estimado para esta actividad es de dos horas, aunque el tiempo puede ser variable pues no se sabe con exactitud el tiempo que van a tardar en llegar a los consensos de lo que van a hablar.

Los temas de los que tienen que hablar será dado por las maestras y éstas estarán en todo momento disponibles para los abuelos, pues se sabe que la gran mayoría de ellos no saben utilizar correctamente o con soltura programas de ordenador.

Finalmente dejar constancia de que esta actividad se realizará en el aula de cinco años A, por ser esta la más grande de todas.

### Actividad 3. Presentación de la televisión

Para esta actividad los abuelos ya han tenido la oportunidad de conocerse mejor entre sí y de trabajar juntos. Van a ser ellos los encargados de contar a los niños, con el soporte visual del Power Point todas las cosas que hayan decidido sobre el tema de la televisión.

Entre esas cosas que los abuelos contarán estarán incluidas la evolución de la televisión, es decir, como era cuando ellos eran niños y los programas o los

dibujos que se retrasmítían. Los abuelos además contarán que es lo que les gusta ver ahora en la televisión.

Para mostrar los programas que veían utilizarán con ayuda de los niños y la maestra la plataforma Youtube ya que aquí se pueden encontrar fácilmente videos antiguos.

Cuando llegue el turno de la maestra, esta enseñará tanto a niños como a abuelos qué programación televisiva es la adecuada para cada edad, mostrando y enseñándoles la iconografía televisiva y cuáles son los dibujos más educativos. Finalmente llegará la hora de que los niños cuenten a los abuelos que dibujos les gusta ver.

La maestra en todo momento servirá de apoyo y guía, haciendo las preguntas pertinentes para que no se quede nada en el tintero y trabajará de mediadora dando el turno de palabra a los niños, pues ya se sabe que a estas edades los niños no respetan demasiado bien el turno de palabra.

La duración de esta actividad será de dos horas, aunque, como siempre, puede ser flexible.

#### Actividad 4. Visionado película

Para esta actividad lo primero que haremos será enseñar a toda la clase un listado de películas infantiles, que no por ello tienen que ser de dibujos animados. Una vez que saben qué películas pueden ver, entre todos se decidirá cuál de ellas se va a reproducir. Se sabe que esta elección puede llevar bastante tiempo, pero en ningún momento se tiene que meter prisa a los niños y los abuelos. Tendrán que argumentar el porqué de la elección. Una vez han elegido la película se procederá a su visionado.

Cuando la película haya acabado se procederá a hablar de ella. Nos contarán que es lo que les ha gustado, que es lo que no les ha gustado, cuál era el argumento de la misma y finalmente que valores y contravalores se pueden ver en ella. Claramente la maestra tendrá la función de mediadora entre los abuelos y los niños y también será la encargada de guiar la actividad, cuestionando aquellas cosas que quiera conocer.

#### Actividad 5. Música

Esta es otra actividad que previamente habrán preparado los abuelos. Para ello se habrán reunido y les habremos pedido que preparen un Power Point con

aquellas cosas que crean importantes decir a los niños sobre la música, entre ellas, por ejemplo, dónde escuchaban la música (evolución de los aparatos de música), las canciones infantiles que escuchaban y cantaban, etc.

Con el apoyo visual que ellos han elaborado contarán a los niños todas estas cosas y se apoyarán en la plataforma Youtube para enseñar a los niños esas canciones que tantos recuerdos les traen.

Muchas de las canciones infantiles que se escuchaban antiguamente son las mismas que se escuchan hoy en día por lo que todos juntos intentaremos encontrar el máximo número de ellas para escucharlas juntos.

Cuando hayan acabado los abuelos será el turno de que los niños cuenten cuáles son las canciones que más les gusta a ellos y también las buscaremos por la red para poder escucharlas.

En esta actividad el rol principal es de los niños y de los abuelos, La maestra tendrá un rol secundario de guía y mediadora.

Como el resto de actividades, el tiempo estimado será de dos horas, aunque puede variar en función de los intereses y motivaciones tanto de los niños como de los abuelos.

#### Actividad 6. Juegos

Esta es la última actividad en la que los abuelos se van a tener que poner de acuerdo en qué contar a los niños. Para esta actividad pediremos que hagan una presentación en la que expliquen los juegos a los que jugaban en su niñez. Pediremos asimismo que enseñen a los niños a jugar a esos juegos y se pedirá que traigan ellos mismos el material.

Para esta actividad será necesario además que al finalizar los abuelos se formen los equipos que se dijeron en la primera actividad ya que los juegos se van a explicar en pequeños grupos. Se intentará que todos los grupos pasen por todos los juegos.

Para poder jugar se hará uso del aula de referencia y del patio, pues se considera que los juegos a los que se jugaba antiguamente eran desarrollados en gran medida en la calle.

En esta actividad el rol protagonista lo van a tener los abuelos, pues van a ser los encargados de explicar y enseñar a los niños el cómo jugar a dichos juegos.

El papel de la maestra será el de mediador y guía de la actividad.

La duración estimada para llevarla a cabo será de tres horas.

### Actividad 7. Juegos

Para esta actividad va a ser necesario estar de acuerdo los maestros con los niños sobre qué juegos se quieren enseñara los abuelos.

Para llevar a cabo esta actividad se ha conseguido una videoconsola prestada, ya que uno de los grandes entretenimientos infantiles es el uso de estas nuevas tecnologías.

Se habrá pedido además a las familias que presten algunos de los juegos típicos a los que suelen jugar los niños.

En esta ocasión, el rol principal lo van a tener los niños, ya que ellos, con ayuda de la maestra si fuese necesario, van a ser los encargados de enseñar a los abuelos a jugar a esos juegos que tanto les gustan.

Para realizar esta actividad se volverán a crear los grupos que se hicieron el primer día, ya que así resulta más fácil de realizar, pues hay a muchos juegos que no se puede jugar si son muchas personas y porque se cree que es una manera de que todos participen. Los grupos irán rotando de un juego a otro y se intentará pasar por todos.

El tiempo estimado para esta actividad será de tres horas, aunque como siempre que se trabaja con niños de Educación Infantil, podrá variar en función de sus intereses.

### Actividad 8. Android

Para esta actividad el docente será el encargado de explicar cómo manejar los dispositivos Android. Se enseñará tanto a niños como a abuelos a descargar aplicaciones, mirar si son aplicaciones adecuadas para su uso en la edad que tienen sus nietos, etc.

Los abuelos y los niños tendrán un papel protagonista ya que serán ellos los que manejen en todo momento los dispositivos Android. Para esta actividad se dividirá a la clase en los grupos que ya se conocen y entre ellos tendrán que conseguir ir haciendo lo que la maestra va explicando. Se sabe que en estas nuevas tecnologías van a ser os niños los que posiblemente enseñen a los abuelos a cómo manejarlos.

Después de haber estado manejando los dispositivos se hablará de la importancia que tiene usarlos de manera adecuado y de que no está bien pasar mucho tiempo jugando con ellas, pues es más saludable poder disfrutar de momentos en familia.

Para esta actividad se tendrá un tiempo disponible de dos horas, siempre variables en función de los intereses de los niños y abuelos.

#### Actividad 9. Salida Didáctica a Cabárceno.

Esta actividad va a ser muy divertida y entretenida. Para realizarla se juntará a los tres grupos de cinco años y todos juntos iremos de excursión al parque de la naturaleza de Cabárceno.

Una vez en el parque se concretará lo que hay que hacer. En este caso dividiremos a los niños en los grupos que ya conocen. Cada grupo dispondrá de un dispositivo Android con acceso a internet (cada abuelo se habrá encargado de traer uno). Lo que queremos que hagan es que, mediante el uso de la App del parque, se muevan por él siguiendo unas indicaciones que se les habrá dado previamente. Este será un buen momento para que tanto niños como abuelos disfruten de un entorno juntos diferente del centro escolar. Además, se dará una responsabilidad a cada niño (unos llevarán el agua, otros la comida, etc.).

Se está convencido de que esta actividad será muy interesante por el hecho de que los abuelos contarán muchas cosas a los niños acerca de los animales y viceversa.

La duración de esta actividad será hasta el cierre del parque. Todos juntos regresaremos al colegio en donde les estarán esperando sus familias.

#### Actividad 10. Seguridad en la red.

Para esta actividad ya se ha concretado previamente con el Grupo de Delitos Telemáticos de la Unidad Central Operativa de la Guardia Civil sobre lo que se va a hablar. En este caso se dará una charla coloquio a los niños, abuelos y docentes sobre seguridad en la red.

En la primera parte de la charla será el Guardia civil el que nos hable de lo que hay que hacer para estar seguros en la red, los sitios a los que se puede acceder y a los que no. Luego será el turno de los niños, abuelos y docentes de poder preguntar aquello sobre lo que tengan dudas.

Se calcula que esta actividad tenga una duración de más o menos una hora y media.

### Actividad 11. Grabación de videos.

Para esta actividad los abuelos y los niños se reunirán en sus grupos y uno a uno nos contará, grabándose en video, aquellas cosas que les han gustado aprender, qué es lo que han aprendido y que es lo que menos les ha gustado.

El tiempo estimado para esta actividad es de dos horas, aunque se sabe que grabar videos con niños de infantil es complicado y podría llevar más tiempo.

Los videos se grabarán con la Tablet que previamente han aprendido a utilizar, por lo que a la hora de que hablen los abuelos serán los propios niños los que graben los videos.

### Actividad 12. Montaje del vídeo

Esta actividad es exclusiva de los maestros. Serán ellos los encargados de elegir aquellas fotos y aquellos videos que mejor reflejen el trabajo realizado durante el proyecto y serán además los encargados de montar un video resumen del mismo.

Esta actividad no tiene un tiempo estimado pues se sabe que dependiendo de las habilidades de cada persona puede llevar más o menos tiempo.

### Actividad 13. Visionado del video y evaluación del proyecto. Despedida

Para esta actividad se juntarán a los tres grupos participantes del proyecto y a los abuelos. Se bajará al salón de actos del centro educativo y se realizará el visionado del vídeo que han montado los maestros.

Después de haber visto el vídeo cada grupo-clase junto con los abuelos se irán a su aula de referencia en donde, guiados por el profesor, se hará la valoración general del proyecto y la valoración de las personas participantes del mismo (será el docente el que recoja por escrito aquellas cosas que se cuentan).

Una vez hecha la valoración, si el tiempo lo permite se saldrá al patio y se hará una fiesta de despedida (si el tiempo no lo permite se realizará en la galería del centro). Para la fiesta se habrá preparado un almuerzo y después se pondrá música para que todos juntos puedan bailar y jugar.

Una vez acabada la fiesta se dará a cada abuelo participante un diploma de participación en el proyecto y un detalle por su colaboración y se despedirán de los niños. Se está completamente seguros de que esta actividad será muy emotiva para todos y se dará por terminado el proyecto.

## EVALUACIÓN

Respecto a la evaluación del proyecto de innovación, se llevará a cabo una evaluación sumativa en la que se valorarán cuatro niveles de Kirckpatrick según Rodríguez (2005), que son reacción, aprendizaje, comportamiento y resultados.

Esta evaluación consiste, en primer lugar, en conocer las opiniones que tienen las personas a las que va dedicado el proyecto de innovación. Para ello, se llevará a cabo un cuestionario con el cual se conocerán sus opiniones y perspectivas. (Anexo I)

El segundo nivel será el que evalúe el aprendizaje realizado por los sujetos a los que va destinada la innovación. Con ello, se pretende ver qué es lo que han aprendido, qué habilidades han desarrollado o mejorado y, finalmente, qué actitudes han sido modificadas. (Anexo IV)

En el tercer nivel, se evaluarán los cambios que se han producido después de haber puesto en marcha dicha propuesta y haberla implementado por completo. Se trata de observar si los objetivos que se pretendían conseguir se han logrado y si ha cambiado la actitud en las prácticas de los sujetos. (Anexo V).

En el cuarto y último nivel se evaluará el impacto general que ha tenido el proyecto sobre los individuos y sobre la comunidad. Se pondrá además énfasis en si se han logrado las expectativas esperadas. (Anexo VI)

Se realizará además una evaluación, en la que se recopilarán descripciones y juicios sobre los resultados obtenidos, estableciendo una relación con los objetivos planteados para conocer si se han cumplido o no. Es una evaluación a largo plazo, y se pretende, además, conocer si se han cubierto las necesidades del grupo al que iba destinada la innovación. (Anexo VII)

Este tipo de evaluación será la que de las pistas necesarias para mejorar el proyecto y así poder seguir trabajando en años consecutivos sin cometer los mismos errores.

Todas las rúbricas planteadas tendrán que ser validadas por un grupo de especialistas, con el fin de que la innovación sea lo más válida y fiable posible.

Por otro lado, una vez hayan sido validadas, serán los docentes los encargados de llevar a cabo dicha evaluación.

## CONCLUSIONES

Los resultados que se pretenden conseguir son sobre todo los de lograr mejorar la calidad de las relaciones intergeneracionales existentes, en este caso, entre los abuelos y sus nietos. Esto se va a lograr gracias al conocimiento que van a adquirir ambas partes sobre los gustos, necesidades e intereses que tienen cada uno de ellos. Se logrará además que las relaciones sean más cálidas y sobre todo que el tiempo que pases juntos sea agradable y divertido para todos.

En la formulación del presente trabajo, se ha asumido que las personas implicadas van a participar de buen grado en el proyecto, cuando en verdad pueden surgir ciertas resistencias, ya sea por parte de las familias como por parte de los docentes implicados.

Las resistencias que pueden surgir son, por ejemplo, la falta de participación o compromiso por parte de los abuelos de las aulas de cinco años, pues hay que entender que se les pide que estén libres al menos una mañana a la semana y alguna tarde. La solución ante este problema sería dejar participar en estas actividades a los abuelos de los diferentes cursos. Otro problema que puede surgir es el exceso de participación, es decir, que haya más abuelos de los requeridos para participar de este proyecto por lo que la solución estaría en realizar un sorteo para que así la elección de los familiares fuese justa. Otra dificultad con la que se ha contado es el hecho de que se necesitan las cinco tablets pertenecientes a infantil para la realización de este proyecto e igual el resto de niveles educativos tienen que hacer uso de ellas por lo que la solución estaría en participaren el proyecto samsung Smart School, en la que Samsung cede Tablets al centro escolar para su uso educativo. Aunque la iniciativa de Samsung está destinada a quinto y sexto de primaria se podría hablar con ellos para que cediesen esas tablets para su uso en el ciclo de Educación Infantil. Finalmente, el último problema con el que se ha contado es la falta de colaboración a la hora de prestar juegos al aula, por lo que sería conveniente que todos los alumnos de infantil pudiesen aportar dicho material.



Después del análisis de todos los datos pertinentes para la elaboración de este proyecto, en el que se ha observado que una gran mayoría de abuelos pasan mucho tiempo con sus nietos y son ellos los que tienen una comunicación activa con las tutoras de los niños, se ha llegado a la conclusión de que este proyecto es muy necesario, sobre todo por el hecho de que en muchas ocasiones los abuelos no saben cómo tratar a los niños. Esto sucede por el desconocimiento que tienen, tanto los niños como los abuelos, de sus gustos e intereses, generando así que las relaciones entre ambos sean de mala calidad.

Por ello, con este trabajo se pretende acercar a los abuelos y los niños a tener unas relaciones de mayor calidad, en la que el tiempo compartido sea agradable para ambas partes y en el que puedan compartir experiencias ya sean de aprendizaje o de ocio conjuntas. Se sabe además que en el proyecto no se contempla la participación de todos los abuelos por lo que, el video de final de proyecto se considera parte fundamental del mismo ya que con él, el resto de familiares, ya sean los abuelos o los padres de los alumnos van a poder aprender cuáles son los intereses de los niños y así en el hogar poder compartir experiencias agradables para todos.

Finalmente, se cree que en este proyecto tanto los abuelos como los niños van a aprender mucho. Los niños van a ser capaces de establecer relaciones más positivas con sus abuelos ya que van a conocer facetas de ellos que antes no conocían y van a ser capaces de enseñar a aquellos abuelos que no han sido partícipes del proyecto todo aquello que han aprendido. Van a ser capaces, en definitiva, de enseñar. Los abuelos partícipes del proyecto, durante el mismo, establecerán una relación más estrecha con su nieto. Además, podrá ser capaz de extrapolar los aprendizajes adquiridos al resto de sus nietos, mejorando sus relaciones con toda la familia.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albuérne, F y Juanco, A. (2002). Intergeneracionalidad y escuela: "Trabajamos juntos, aprendemos juntos". *Revista interuniversitaria de formación de profesorado*, diciembre (045), 77-88. Universidad de Zaragoza.
- Badenes, N. y M. T. López. (2009). "Doble dependencia: abuelos que cuidan nietos en España". *Informe de investigación, Universidad complutense*
- Bengtson, V. L. (1985): «Symbolism and diversity in the grandparenthood role». En V. L. Bengtson y J. E. Robertson (eds.): *Grandparenthood*. Beverly Hills, CA:SAGE, pp. 11-24.
- Brigeiro, M. (2005). " Envejecimiento exitoso" y" tercera edad": Problemas y retos para la promoción de la salud. *Investigación y educación en enfermería*, 23(1), 102-109.
- Coll, C y Gómez, C. (1994). De qué hablamos cuando hablamos de constructivismo. *Cuadernos de pedagogía*. N°221.
- Garate, M.C y Gonzalez, J. (2002). Aprender con las personas mayores. *Revista interuniversitaria de formación de profesorado*, diciembre (045), 67-76. Universidad de Zaragoza.
- García, M.R. y González, N. (2007). El aprendizaje cooperativo como estrategia de Enseñanza-Aprendizaje en Psicopedagogía(UC): repercusiones y valoraciones de los estudiantes. *Revista Iberoamericana de Educación (ISSN:1681-5653)*. Mayo, (n°42/6)
- García-Ruiz, R. (2013). *Enseñar y aprender en Educación Infantil a través de proyectos* (Vol. 17). Ed. Universidad de Cantabria.
- Hernández, F. H., & Robira, M. V. (1992). *La organización del currículum por proyectos de trabajo: el conocimiento es un calidoscopio* (Vol. 130). Graó.
- Gerstel, N. and Gallagher, S.K. (2001). *Defining Intergenerational Programming*.
- Gomila, M<sup>a</sup> A. "Las relaciones intergeneracionales en el marco de la familia contemporánea: cambios y continuidades en transición hacia una nueva

- concepción de la familia”. *Revista Historia contemporánea. Universidad del País Vasco*. Bilbao. 2005. Nº 31, Pp. 505-542.
- Hatton-Yeo, A. y Ohsako, T. (eds.) (2001): *Programas Intergeneracionales: Política Pública e Implicaciones de la Investigación. Una Perspectiva Internacional*. Hamburgo: Instituto de la UNESCO para la Educación.
- Jaramillo., L. (2011). Concepción de infancia. *Zona próxima*, (8).
- Johnson, D. W., y Johnson, R. T. (1989): “Cooperative Learning: What Special Education Teachers Needs to Know”. *Pointer*, 33 (2), pp. 5-10.
- Maccallum, J.; Palmer, D.; Wright, P.; Cumming-potvin, W.; Northcote, J.; Booker, M. y Tero, C. (2006): *Community building through intergenerational exchange programs*. Australia: National Youth Affairs Research Scheme.
- Martínez Martínez, A.L.(2010): *Aproximación a los conflictos generados entre los abuelos cuidadores de nietos y los padres en la sociedad actual*, en *Contribuciones a las Ciencias Sociales*, noviembre 2010. [www.eumed.net/rev/cccss/10/](http://www.eumed.net/rev/cccss/10/)
- Medina, A. y Sáez, J.M. (2016). *Modelos para la Innovación del currículum en los grupos aula*. Madrid: UNED.
- Megías, I. y Ballesteros, J.C. (2011). *Abuelos y Abuelas...para todo: Percepciones en torno a la educación y el cuidado de los nietos*. FAD: Madrid.
- Parra, J.M. (2010). *Manual de Didáctica de la Educación Infantil*. Madrid: Ibergarceta
- Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales. *On the Horizon*. Vol 9. (Diciembre 2001). (6)
- Rodríguez, J. (2005). El modelo de Kirckpatrick para la evaluación de la formación. *Capital humano*, 16, 189.
- Sánchez, M., Butts, D. M., Hatton-Yeo, A., Henkin, N. A., Jarrott, S. E., Kaplan, M. S., ... & Weintraub, A. P. (2007). *Programas Intergeneracionales: hacia una sociedad para todas las edades*. Barcelona: Fundación La Caixa

- Sánchez, M., Kaplan, M. y Bradley, L. (2015). Usando la tecnología para conectar las generaciones: consideraciones sobre forma y función. *Comunicar*, 45, 95-104. DOI: 10.3916/C45-2015-10
- Sanz, A. B., Figueroa, C. R., García, L. C., & Casanueva, M. G. A. (2001). Hábito televisivo en los niños de Cantabria. En *Anales de Pediatría*(Vol. 54, No. 1, pp. 44-52). Elsevier Doyma.
- Siemens, G., & Fonseca, D. E. L. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital.
- Ventura-Merkel, C. y Lidoff, L. (1983): *Program Innovation in Aging: Community Planning for Intergenerational Programming*. Washington, DC: National Council on Aging. Núm 8.
- Villar, F. (2007): «Intergenerational or Multigenerational? A Question of Nuance». *Journal of Intergenerational Relationships*. Núm. 5 (1): 115-117.

## ANEXOS

### Anexo 1

#### CUESTIONARIO PARA LOS PROFESIONALES DEL CENTRO

**Fecha:**

**Oficio:**

Los ítems se valorarán del 1 al 5 siendo el 1 “Totalmente en desacuerdo”, 2 “En desacuerdo”, 3 “De acuerdo”, 4 “Muy de acuerdo” y 5 “Totalmente de acuerdo”.

ÍTEMS	1	2	3	4	5
Se consideran que las relaciones intergeneracionales son importantes.					
Las relaciones existentes entre abuelos y nietos son de calidad					
Los alumnos/as tienen ocasión de trabajar en equipo.					
La situación económica de las familias del centro en general es media.					
La formación en TICs es importante					
Los juegos que realizan los niños hoy en día son muy diferentes a los que realizaban sus abuelos					
La solidaridad y empatía es una actitud característica del centro.					
La participación activa de todos los miembros implicados es de gran importancia					
Hay una participación activa de las familias en el centro educativo					
El planteamiento del proyecto es el adecuado					

La duración del proyecto es el oportuno					
Las actividades planteadas son adecuadas a la edad de los niños					
Otras observaciones:					

## CUESTIONARIO PARA LAS FAMILIAS

Fecha:

Número de hijos/as:

Los ítems se valorarán del 1 al 5 siendo el 1 “Totalmente en desacuerdo”, 2 “En desacuerdo”, 3 “De acuerdo”, 4 “Muy de acuerdo” y 5 “Totalmente de acuerdo”.

ÍTEMS	1	2	3	4	5
Se consideran que las relaciones intergeneracionales son importantes.					
Las relaciones existentes entre abuelos y nietos son de calidad					
Los niños pasan mucho tiempo con sus abuelos.					
Tengo una situación económica normal-buena					
La formación en nuevas tecnologías es importante					
Los juegos que realizan los niños hoy en día son muy diferentes a los que realizaban sus abuelos					
La solidaridad y empatía son importantes.					
La participación de las familias en el centro es activa					
Me involucro en las actividades del centro					
Es un proyecto que me gusta					
Me gusta que se de cabida a los abuelos en el centro					
Las actividades planteadas son atractivas					
Otras observaciones:					

## Anexo II

### Octubre 2017

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
						1
2	3	4 Presentación del proyecto a los niños de 5 años A y a los abuelos	5 Presentación del proyecto a los niños de 5 años B y a los abuelos	6 Presentación del proyecto a los niños de 5 años C y a los abuelos	7	8
9 Reunión de los abuelos para concretar que van a hablar sobre la televisión.	10 Televisión 5 años A	11 Televisión 5 años B	12 Festivo	13 Televisión 5 años C	14	15
16	17	18 Visionado película 5 años A	19 Visionado película 5 años B	20 Visionado película 5 años C	21	22
23 Reunión de los abuelos para preparar las canciones que cantaban antiguamente	24	25 Música 5 años A	26 Música 5 años B	27 Música 5 años C	28	29
30 No lectivo	31 No lectivo					

### Noviembre 2017

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
		1 Festivo	2 No lectivo	3 No lectivo	4	5
6 Reunión de los abuelos para preparar el tema juegos	7	8 Juegos. 5 años A	9 Juegos. 5 años B	10 Juegos. 5 años C	11	12
13	14	15 Juegos. 5 años A	16 Juegos. 5 años B	17 Juegos. 5 años C	18	19
20	21	22 Android. 5 años A	23 Android. 5 años B	24 Android. 5 años C	25	26
27	28	29 Salida didáctica a Cabárceno. 5 años A	30 Salida didáctica a Cabárceno. 5 años B			



## Diciembre 2017

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
				1 Salida didáctica a Cabárceno. 5 años C	2	3
4 Charla Seguridad en la red. 5 años A	5 Charla Seguridad en la red. 5 años B	6 Festivo	7 Charla Seguridad en la red. 5 años C	8 Festivo	9	10
11	12	13 Grabación de niños y abuelos sobre qué han aprendido. 5 años A	14 Grabación de niños y abuelos sobre qué han aprendido. 5 años B	15 Grabación de niños y abuelos sobre qué han aprendido. 5 años C	16	17
18 Montaje del video de final de proyecto.	19	20	21	22 Visionado del video, valoración del proyecto y despedida.	23	24
25	26	27	28	29	30	31

## Anexo III

Actividad 1. Presentación del proyecto	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Conocer el proyecto</li><li>○ Conocer a los miembros implicados en el proyecto</li></ul>
Competencias	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Comunicación lingüística.</li><li>○ Conciencia y expresiones culturales.</li><li>○ Competencias sociales y cívicas.</li><li>○ Aprender a aprender.</li></ul>
Espacio	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Aula de referencia.</li></ul>
Recursos humanos	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Alumnos/as.</li><li>○ Maestros/as.</li><li>○ Abuelos.</li></ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Pizarra digital.</li><li>○ Mesas y sillas.</li></ul>
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Dos horas. El tiempo puede ser flexible en función de cada grupo.</li></ul>
Roles	<ul style="list-style-type: none"><li>○ <b>Docente:</b> Será el encargado de explicar el proyecto y hará de mediador a la hora de hablar el resto de participantes (niños y abuelos).</li><li>○ <b>Alumnos/a y abuelos:</b> papel protagonista. Se presentarán al resto del grupo.</li></ul>
Metodología de la actividad	Esta actividad se realizará en gran grupo, será un coloquio entre todos para así poder conocerse entre ellos y conocer el papel que va a tener cada uno en el transcurso del proyecto.

## Actividad 2. Reuniones de los abuelos

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Concretar qué es lo que se va a contar acerca de los temas a tratar en el aula con los niños.</li> <li>○ Aprender a trabajar en grupo.</li> <li>○ Aprender a manejar programas sencillos de ordenador, como por ejemplo el PowerPoint y a navegar por internet (búsqueda en Youtube).</li> <li>○ Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</li> </ul>
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Comunicación lingüística.</li> <li>○ Conciencia y expresiones culturales.</li> <li>○ Competencias sociales y cívicas.</li> <li>○ Aprender a aprender.</li> <li>○ Competencias digitales.</li> </ul>
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Aulas de referencia.</li> </ul>
Recursos humanos	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Maestros/as.</li> <li>○ Abuelos</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ordenador.</li> <li>○ Mobiliario.</li> </ul>
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 2 horas cada vez que se reúnan. (el tiempo puede ser flexible). En total se realizarán tres reuniones.</li> </ul>
Roles	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Docente:</b> supervisión y guía de las tareas que realizan los abuelos.</li> <li>○ <b>Abuelos:</b> papel protagonista. Serán ellos los que tomen las decisiones de lo que van a contar y de cómo lo van a hacer.</li> </ul>
Metodología de la actividad	Se reúne a los quince abuelos para que trabajando juntos realicen un Power Point que les sirva de soporte visual de aquello que quieren enseñar a los niños.

Actividad 3. Presentación de la televisión	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Aprender que se ve en la televisión y la evolución de la misma</li> <li>○ Descubrir los gustos de los abuelos y de los niños</li> <li>○ Aprender a hacer búsquedas en Youtube</li> <li>○ Descubrir cuales son los programas televisivos más adecuados a la edad de los niños</li> </ul>
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Comunicación lingüística.</li> <li>○ Conciencia y expresiones culturales.</li> <li>○ Competencias sociales y cívicas.</li> <li>○ Aprender a aprender.</li> <li>○ Competencias digitales.</li> </ul>
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Aulas de referencia.</li> </ul>
Recursos humanos	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Maestros/as.</li> <li>○ Abuelos</li> <li>○ Niños</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ordenador.</li> <li>○ Mobiliario.</li> <li>○ Pizarra digital</li> </ul>
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 2 horas con un descanso entre medias para hacer un recreo</li> </ul>
Roles	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Docente:</b> supervisión y guía de las tareas que realizan los abuelos y los niños. Enseñará nociones básicas de búsqueda en Youtube, explicará la iconografía de la televisión y hará las funciones de mediador.</li> <li>○ <b>Abuelos y niños:</b> Contarán sus intereses acerca de la televisión y los abuelos contarán la evolución de la misma.</li> </ul>
Metodología de la actividad	<p>Todos en gran grupo se reúnen alrededor de la pizarra digital. Los abuelos contarán todas aquellas cosas que les parezca interesante explicar sobre la televisión y que ya traen preparado de casa. Además, contarán sus gustos e intereses sobre la misma.</p> <p>La maestra/o con ayuda de la pizarra digital mostrará a niños y abuelos la iconografía que muestra las edades pertinentes para cada programa de televisión y finalmente los niños contarán que es lo que a ellos les gusta ver en la televisión. Todo será apoyado con la pizarra digital, haciendo búsquedas de los intereses tanto de abuelos como de los niños en Youtube.</p>

Actividad 4. Visionado película	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Aprender a dialogar</li> <li>○ Aprender a trabajar en grupo.</li> <li>○ Reflexionar sobre aquello que vemos en la televisión</li> <li>○ Desarrollar valores</li> </ul>
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Comunicación lingüística.</li> <li>○ Conciencia y expresiones culturales.</li> <li>○ Competencias sociales y cívicas.</li> <li>○ Aprender a aprender.</li> <li>○ Competencias digitales.</li> </ul>
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Aulas de referencia.</li> </ul>
Recursos humanos	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Maestros/as.</li> <li>○ Abuelos</li> <li>○ Niños</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ordenador.</li> <li>○ Mobiliario.</li> <li>○ Película.</li> <li>○ Pizarra digital.</li> </ul>
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se necesita tiempo para que, entre todos, entre un listado de películas que tienen a su disposición elijan cuál ver. Este dialogo más o menos llevará una media hora. Tiempo para ver la película, más o menos una hora y media y finalmente tiempo para hablar sobre ella, que valores se ven, que contravalores, estereotipos...</li> </ul>
Roles	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Docente:</b> supervisión y guía de las tareas que se realizan, así como la función de mediador.</li> <li>○ <b>Abuelos y niños:</b> papel protagonista. Serán ellos los que tomen la decisión de lo que se va a ver. Ellos también serán los que reflexionen y hablen sobre lo que han visto.</li> </ul>
Metodología de la actividad	Todos en gran grupo deciden qué película se va a ver. Una vez vista dicha película, hablarán y reflexionarán sobre lo que han visto.

## Actividad 5. Música

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Aprender que canciones infantiles se oían antiguamente y las que se oyen ahora.</li> <li>○ Descubrir los gustos de los abuelos y de los niños</li> <li>○ Aprender a hacer búsquedas en Youtube</li> <li>○ Descubrir porqué hay canciones que se escuchaban antiguamente y se siguen escuchando hoy en día.</li> <li>○ Descubrir los aparatos con los que se puede escuchar música.</li> </ul>
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Comunicación lingüística.</li> <li>○ Conciencia y expresiones culturales.</li> <li>○ Competencias sociales y cívicas.</li> <li>○ Aprender a aprender.</li> <li>○ Competencias digitales.</li> <li>○ Competencia básica en ciencia y tecnología.</li> </ul>
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Aulas de referencia.</li> </ul>
Recursos humanos	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Maestros/as.</li> <li>○ Abuelos</li> <li>○ Niños</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ordenador.</li> <li>○ Mobiliario.</li> <li>○ Pizarra digital.</li> <li>○ Aparatos de música</li> </ul>
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Dos horas, aunque el tiempo puede ser flexible. Se hará a mitad de la sesión un descanso.</li> </ul>
Roles	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Docente:</b> supervisión y guía de las tareas que realizan los abuelos y los niños. Hará también las funciones de mediador.</li> <li>○ <b>Abuelos y niños:</b> papel protagonista. Serán ellos los cuenten aquellas cosas que quieran hablar sobre las canciones infantiles y hagan búsquedas en Youtube.</li> </ul>
Metodología de la actividad	<p>Todos en gran grupo se reúnen alrededor de la pizarra digital. Los abuelos contarán todas aquellas cosas que les parezca interesante explicar sobre música o canciones infantiles y que ya traen preparado de casa. Además, contarán sus gustos e intereses sobre la misma.</p> <p>Una vez los abuelos han contado todo lo que hayan creído pertinente, los niños hablarán sobre las canciones infantiles que les gustan. Se ayudarán en todo momento de la pizarra digital y de Youtube para poder escuchar esas canciones.</p>

Actividad 6. Juegos	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Aprender a qué se jugaba antiguamente</li> <li>○ Aprender a jugar a juegos que jugaban nuestros abuelos.</li> <li>○ Descubrir los gustos de los abuelos</li> <li>○ Descubrir que juegos no han cambiado.</li> </ul>
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Comunicación lingüística.</li> <li>○ Conciencia y expresiones culturales.</li> <li>○ Competencias sociales y cívicas.</li> <li>○ Aprender a aprender.</li> </ul>
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Aulas de referencia.</li> <li>○ Patio</li> </ul>
Recursos humanos	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Maestros/as.</li> <li>○ Abuelos</li> <li>○ Niños</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Juegos</li> <li>○ Mobiliario.</li> </ul>
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tres horas, aunque el tiempo puede ser flexible. Se hará a mitad de la sesión un descanso.</li> </ul>
Roles	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Docente:</b> supervisión y guía de los juegos que realizan los abuelos y los niños. Hará también las funciones de mediador.</li> <li>○ <b>Abuelos y niños:</b> papel protagonista. Los abuelos serán los encargados de explicar los juegos y los niños junto a ellos jugarán.</li> </ul>
Metodología de la actividad	<p>Se dividirá a la clase en 5 grupos cooperativos. Los grupos serán heterogéneos. Cada grupo irá pasando por los diferentes juegos que hayan planteado los abuelos y jugarán a ellos.</p> <p>Luego intentarán entre todos conocer el por qué hay canciones muy antiguas que se siguen escuchando hoy en día.</p>

Actividad 7. Juegos	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Aprender con que se juega hoy en día.</li> <li>○ Descubrir los gustos de los niños</li> <li>○ Descubrir que juegos no han cambiado</li> <li>○ Enseñar a los abuelos a jugar con los juegos de hoy en día.</li> </ul>
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Comunicación lingüística.</li> <li>○ Conciencia y expresiones culturales.</li> <li>○ Competencias sociales y cívicas.</li> <li>○ Aprender a aprender.</li> <li>○ Competencias digitales.</li> <li>○ Competencia básica en ciencia y tecnología.</li> </ul>
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Aulas de referencia.</li> <li>○ Patio</li> </ul>
Recursos humanos	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Maestros/as.</li> <li>○ Abuelos</li> <li>○ Niños</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ordenador.</li> <li>○ Mobiliario.</li> <li>○ Pizarra digital.</li> <li>○ Videoconsola</li> <li>○ Juegos</li> </ul>
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tres horas, aunque el tiempo puede ser flexible. Se hará a mitad de la sesión un descanso.</li> </ul>
Roles	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Docente:</b> supervisión y guía de los juegos que realizan los abuelos y los niños. Hará también las funciones de mediador.</li> <li>○ <b>Abuelos y niños:</b> papel protagonista. Los niños serán los encargados de explicar a los abuelos a qué juegan y juntos jugarán a ello.</li> </ul>
Metodología de la actividad	Se dividirá a la clase en 5 grupos cooperativos. Los grupos serán heterogéneos. Cada grupo irá pasando por los diferentes juegos que hayan planteado los niños y jugarán a ellos.



Actividad 8. Android	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Aprender a manejar dispositivos Android</li> <li>○ Aprender qué se puede hacer con ellos</li> <li>○ Aprender a compartir</li> <li>○ Reflexionar sobre su utilización</li> </ul>
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Comunicación lingüística.</li> <li>○ Conciencia y expresiones culturales.</li> <li>○ Competencias sociales y cívicas.</li> <li>○ Aprender a aprender.</li> <li>○ Competencias digitales.</li> <li>○ Competencia básica en ciencia y tecnología.</li> </ul>
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Aulas de referencia.</li> </ul>
Recursos humanos	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Maestros/as.</li> <li>○ Abuelos</li> <li>○ Niños</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ordenador.</li> <li>○ Mobiliario.</li> <li>○ Pizarra digital.</li> <li>○ Tablets</li> </ul>
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Dos horas, aunque el tiempo puede ser flexible. Se hará a mitad de la sesión un descanso.</li> </ul>
Roles	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Docente:</b> Explicará cómo manejar los dispositivos Android. Supervisión y guía del manejo de las tablets por parte de los abuelos y los niños</li> <li>○ <b>Abuelos y niños:</b> papel protagonista. Los niños serán los encargados de explicar a los abuelos como manejar la Tablet pues ellos ya saben cómo puesto que son nativos digitales. Juntos irán haciendo lo que la maestra/o diga.</li> </ul>
Metodología de la actividad	Se dividirá a la clase en 5 grupos cooperativos. Los grupos serán heterogéneos. Cada grupo con una Tablet irá aprendiendo a manejarla siguiendo los pasos que vaya dando el/la docente.

Actividad 9. Salida Didáctica a Cabárceno.	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Aprender a manejar dispositivos Android</li> <li>○ Aprender a situarnos en el espacio</li> <li>○ Aprender de los niños y de los abuelos</li> <li>○ Pasar tiempo juntos.</li> <li>○ Disfrutar del parque.</li> <li>○ Conocer los animales que habitan en el parque.</li> </ul>
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Comunicación lingüística.</li> <li>○ Conciencia y expresiones culturales.</li> <li>○ Competencias sociales y cívicas.</li> <li>○ Aprender a aprender.</li> <li>○ Competencias digitales.</li> <li>○ Competencia básica en ciencia y tecnología.</li> </ul>
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Parque de la Naturaleza de Cabárceno</li> </ul>
Recursos humanos	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Maestros/as.</li> <li>○ Abuelos</li> <li>○ Niños</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Autobús</li> <li>○ Móviles</li> </ul>
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Todo el día</li> </ul>
Roles	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Docente:</b> Supervisor de los grupos. Preparación de las pautas a seguir en el parque.</li> <li>○ <b>Abuelos y niños:</b> papel protagonista. Juntos tendrán, con el móvil y la App del parque, seguir las instrucciones que les hayan sido dadas.</li> </ul>
Metodología de la actividad	Se dividirá a cada clase en 5 grupos cooperativos. Los grupos serán heterogéneos. Cada grupo con un móvil Android, tendrá que recorrer el parque según las instrucciones que les hayan sido dadas.

## Actividad 10. Seguridad en la red.

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Aprender seguridad en la red</li> </ul>
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Comunicación lingüística.</li> <li>○ Conciencia y expresiones culturales.</li> <li>○ Competencias sociales y cívicas.</li> <li>○ Competencias digitales.</li> </ul>
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Aula de referencia</li> </ul>
Recursos humanos	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Maestros/as.</li> <li>○ Abuelos</li> <li>○ Niños</li> <li>○ Guardia Civil</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ordenador</li> <li>○ Mobiliario</li> </ul>
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Una hora y media</li> </ul>
Roles	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Docente:</b> Mediador</li> <li>○ <b>Abuelos y niños:</b> Papel de escucha y papel activo a la hora de hacer preguntas.</li> <li>○ <b>Guardia Civil:</b> Protagonista. Será el encargado de explicar todo aquello que vea oportuno sobre seguridad en la red.</li> </ul>
Metodología de la actividad	<p>Todos en gran grupo, escucharán la charla que del Guardia Civil sobre seguridad y una vez haya acabado será el turno de los abuelos y de los niños de hacer las preguntas que quieran.</p>

### Actividad 11. Grabación de videos.

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Recordar lo aprendido</li> <li>○ Aprender a expresarse con claridad.</li> <li>○ Manejar adecuadamente la Tablet para grabar videos</li> </ul>
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Comunicación lingüística.</li> <li>○ Conciencia y expresiones culturales.</li> <li>○ Competencias sociales y cívicas.</li> <li>○ Aprender a aprender.</li> <li>○ Competencias digitales.</li> <li>○ Competencia básica en ciencia y tecnología.</li> </ul>
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Patio y aula de referencia</li> </ul>
Recursos humanos	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Maestros/as.</li> <li>○ Abuelos</li> <li>○ Niños</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tablets</li> </ul>
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 2 horas</li> </ul>
Roles	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Docente:</b> Supervisor de los grupos.</li> <li>○ <b>Abuelos y niños:</b> papel protagonista. Juntos tendrán que grabarse hablando sobre lo que han aprendido.</li> </ul>
Metodología de la actividad	Se dividirá la clase en 5 grupos cooperativos. Cada grupo con una Tablet tendrán que grabarse hablando sobre aquello que han aprendido con el Proyecto.

Actividad 12. Montaje del vídeo	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Realizar un video demostrativo de lo que han aprendido los niños, los abuelos y los maestros</li> </ul>
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Comunicación lingüística.</li> <li>○ Conciencia y expresiones culturales.</li> <li>○ Competencias digitales.</li> <li>○ Competencia básica en ciencia y tecnología.</li> </ul>
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Aula de referencia</li> </ul>
Recursos humanos	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Maestros/as.</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tablets</li> <li>○ Ordenador</li> <li>○ Fotos sacadas durante el proyecto</li> </ul>
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Lo que haga falta</li> </ul>
Roles	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Docente:</b> Montaje del video de final de proyecto</li> </ul>
Metodología de la actividad	El maestro será el encargado de montar, con las fotos y los videos recopilados durante todo el proyecto, un video demostrativo de lo que se ha aprendido con el proyecto.

Actividad 13. Visionado del video y evaluación del proyecto. Despedida	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Disfrutar del trabajo realizado.</li> <li>○ Reflexionar acerca de lo trabajado</li> <li>○ Evaluar el proyecto</li> </ul>
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Comunicación lingüística.</li> <li>○ Conciencia y expresiones culturales.</li> <li>○ Competencias sociales y cívicas.</li> <li>○ Aprender a aprender.</li> </ul>
Espacio	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Salón de actos</li> </ul>
Recursos humanos	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Maestros/as.</li> <li>○ Abuelos</li> <li>○ Niños</li> </ul>
Recursos materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ordenador</li> <li>○ Proyector</li> <li>○ Hojas de evaluación</li> </ul>
Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Tres horas</li> </ul>
Roles	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Docente:</b> Guía y encargado de proyectar el vídeo.</li> <li>○ <b>Abuelos y niños:</b> papel protagonista. Juntos visionan el vídeo y luego hacen la valoración del proyecto.</li> </ul>
Metodología de la actividad	Juntaremos a los tres grupos participantes del proyecto y se realizará el visionado del vídeo final. Después cada clase hará la evaluación del proyecto y finalmente todos juntos haremos una pequeña fiesta.

## Anexo IV

Los ítems se valorarán del 1 al 5 siendo el 1 “Totalmente en desacuerdo”, 2 “En desacuerdo”, 3 “De acuerdo”, 4 “Muy de acuerdo” y 5 “Totalmente de acuerdo”.

ÍTEMS	1	2	3	4	5
Los niños/as han tenido una actitud de solidaridad, respeto y colaboración.					
Los niños/as saben trabajar en grupo.					
Los niños/as han desarrollado nuevas formas de jugar.					
Los niños/as han mejorado sus habilidades de comunicación.					
Los niños/as han mejorado sus habilidades en TIC's.					
Los niños se han relacionado de manera activa con los abuelos					
Los niños han aprendido los gustos de los abuelos					
Observaciones:					

## Anexo V

Los ítems se valorarán del 1 al 5 siendo el 1 “Totalmente en desacuerdo”, 2 “En desacuerdo”, 3 “De acuerdo”, 4 “Muy de acuerdo” y 5 “Totalmente de acuerdo”.

ÍTEMS	1	2	3	4	5
Los niños/as son autónomos al realizar las actividades.					
Los niños/as son responsables con lo que ven en la televisión.					
Los niños/as han participado en el desarrollo de las actividades.					
Los docentes se han comprometido con el proyecto.					
Las familias se han implicado en el proyecto.					
Los niños/as usan las TIC´s de forma responsable					
Los niños/as juegan con sus abuelos					
Los niños/as piden ayuda, consejo y opinión a los abuelos					
Observaciones					



## Anexo VI

Los ítems se valorarán del 1 al 5 siendo el 1 “Totalmente en desacuerdo”, 2 “En desacuerdo”, 3 “De acuerdo”, 4 “Muy de acuerdo” y 5 “Totalmente de acuerdo”.

ÍTEMS	1	2	3	4	5
Los niños conocen los gustos y apetencias de los abuelos					
Los abuelos conocen los gustos y apetencias de los niños					
Los niños/as han participado en el desarrollo de las actividades.					
Los docentes se han comprometido con el proyecto.					
Las familias se han implicado en el proyecto.					
Se ha adquirido un pensamiento crítico en base a la buena utilización de las TIC's					
Se han desarrollar actitudes de respeto, solidaridad, empatía, responsabilidad, generosidad y colaboración					
Se ha realizado una escucha activa					
Los niños se han divertido a lo largo del proyecto					
Observaciones:					

## Anexo VII

Los ítems se valorarán del 1 al 5 siendo el 1 “Totalmente en desacuerdo”, 2 “En desacuerdo”, 3 “De acuerdo”, 4 “Muy de acuerdo” y 5 “Totalmente de acuerdo”.

ÍTEMS	1	2	3	4	5
Los niños conocen los gustos y apetencias de los abuelos					
Observaciones:					
Los abuelos conocen los gustos y apetencias de los niños					
Observaciones:					
Los niños/as han participado en el desarrollo de las actividades.					
Observaciones:					
Los docentes se han comprometido con el proyecto.					
Observaciones:					
Las familias se han implicado en el proyecto.					
Observaciones:					
Se ha adquirido un pensamiento crítico en base a la buena utilización de las TIC's					

Observaciones:					
Se han desarrollar actitudes de respeto, solidaridad, empatía, responsabilidad, generosidad y colaboración					
Observaciones:					
Se ha realizado una escucha activa					
Observaciones:					
Los niños se han divertido a lo largo del proyecto					
Observaciones:					